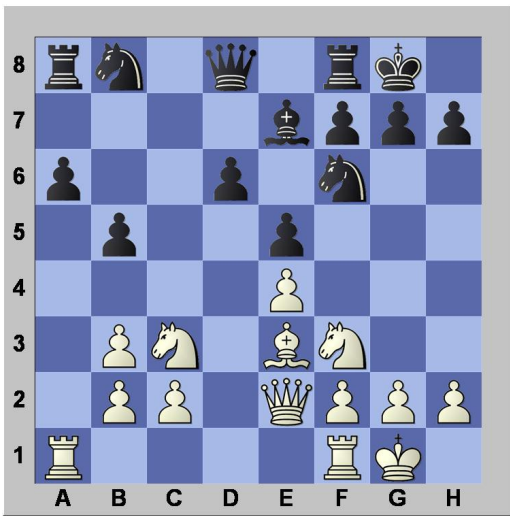


## Deel 2

### Schaken: Opstellen van een plan

Om een plan te maken is dit inzicht in de stelling noodzakelijk.



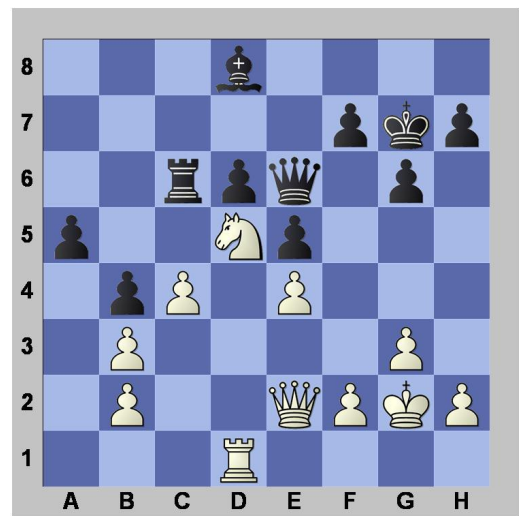
Vorige maand heb ik toegelicht dat wit, in bijgevoegde stelling, wat beter staat dankzij zijn actievare stukken en hiermee de pionnenstructuur. De zwakke punten in zwarts stelling zijn de pionnen op d6 en a6, het veld d5 en de zwarte looper die geen velden heeft en als d6 niet kan opspelen ook niet snel ruimte krijgt.

Maar wit dreigt nog geen mataanval, staat nog niks voor en als hij een paar zetten niks doet, kan zwart in het voordeel komen. De vraag is dus wat moet wit doen om het voordeel wat die heeft uit te bouwen?

Een van de plannen kan zijn om d5 te blokkeren, waardoor je druk op d6 kunt houden en de ruimte van de looper op e7 kunnen blijven inperken.

De stukken van wit die dat kunnen bewerkstelligen zijn de paarden en de torens, de stukken van zwart die dat kunnen voorkomen zijn ook de paarden en de lopers. Hiermee kun je dus concreet aan de slag door de witte looper te ruilen tegen 1 van de paarden. Vervolgens met je beide paarden (en de torens) het veld d5 bestrijken. Mocht er wat geruild worden, ruil dan paarden of torens, maar nooit de zwakke zwarte looper tegen een van je mooie paarden ruilen.

Een stelling die je dan kan bereiken, is deze stelling. De witte stukken zijn superieur aan de zwarte. Maar er is nog steeds evenwicht in de stukkenverhouding en veiligheid van de koning. Je bent er nog lang niet, dus in deze stelling moet je weer een nieuw plan opstellen je stelling nog meer te verbeteren. Het schaken is een constant plannen maken tot verdere verbetering van je stelling, tot dat de tegenstand opgeeft of mat staat. Wil je daar meer over weten? Dat kan! Elke donderdagavond spelen wij in De Pol, Gelijkheid 1 in Zwolle-Zuid. De jeugd begint 19:00 uur en de senioren om 20:00 uur. Meld van te voren wel bij een van de contactpersonen, Oscar Bouter voor de jeugd (038-4602314) of Karel Schoenmaker voor de senioren (038-4601311).



om  
een  
om  
je